Segundo Ciclo

Lengua



PARA SEGUIR APRENDIENDO

material para alumnos



Unidad de Recursos Didácticos
Coordinación: Prof. Silvia Gojman

Equipo de Producción Pedagógica
Coordinación: Raquel Gurevich
Autoría: Laiza Otañi
Colaboración: María del Pilar Gaspar

Equipo de Producción Editorial
Coordinación: Priscila Schmied
Edición: Cecilia Pisos
Edición de ilustraciones: Gustavo Damiani
Ilustraciones: Marcelo Dupleich
Lautaro Fizman
Cristina Otañi
Diseño: Karina Schmied

PARA SEGUIR APRENDIENDO
material para alumnos

Para seguir aprendiendo. Material para alumnos es una colección destinada a todos los niveles de escolaridad, integrada por propuestas de actividades correspondientes a las áreas de Lengua, Matemática, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.

Las actividades que se presentan han sido especialmente diseñadas por equipos de especialistas, con el objetivo de que los docentes puedan disponer de un conjunto variado y actualizado de consignas de trabajo, ejercicios, experiencias, problemas, textos para trabajar en el aula, y puedan seleccionar aquellos que les resulten más apropiados según su programación y su grupo de alumnos. Desde la colección, se proponen situaciones contextualizadas a través de las cuales se busca que los alumnos tengan oportunidad de analizar y procesar información, de formular hipótesis, de discutir y reflexionar y de justificar sus opiniones y decisiones. La intención es contribuir, de este modo, a que los alumnos se apropien de contenidos nodales y específicos de las distintas áreas.

Esperamos que *Para seguir aprendiendo* se convierta en una herramienta de utilidad para el trabajo docente cotidiano y que resulte un aporte concreto para que los alumnos disfruten de valiosas experiencias de aprendizaje.

Unidad de Recursos Didácticos*

* La Unidad de Recursos Didácticos funcionó en el ministerio en el año 2001. Estos materiales son parte del trabajo realizado en ese año y se conservan online por su relevancia pedagógica.

Hecho el depósito que establece la ley 11.723. Libro de edición argentina. Impreso en Formacolor Impresores S.R.L., Buenos Aires, Argentina. Mayo de 2001. Primera edición. ISBN 950-00-0453-4

Índice de actividades

¿Alguna vez imaginaron qué pueden sentir, pensar y hacer esos bichos que llamamos insectos frente al horror que nos provoca enfrentarlos? Aunque no lo crean, son capaces de reunirse, discutir y encontrar soluciones. Al menos en este cuento.

ENTRE PALABRA Y PALABRAS

—¡Otro más estiró la pata! —balbucearon las pulgas desoladas.

De la desolación pasaron a la indignación y de la indignación a la furia. Con tantos pulguicidas, hormiguicidas, cucarachicidas, piojicidas e insecticidas de todo tipo y color ya no quedaba ni un solo perro, ni un jardín verde, ni una cocina suculenta, ni un rincón sucio y oscuro donde vivir sanamente. El enojo fue creciendo. Pronto se corrió la palabra de que se organizaría una reunión de bichos en el galpón.

El bicherío estaba frenético. Acusaban al presidente de no tener palabra:

—¡Queremos soluciones! —demandaron los mosquitos.

—¡¿Qué pasó con sus promesas?! —gritaron las cucarachas.

—¿Cómo solucionamos esto? —interrogaron las moscas.

Pero el presidente no encontró palabras y miró al ministro. El ministro no dijo palabra y miró al jefe de policía. Como ya no había a quién mirar, el jefe de policía lo intentó, pero solo pudo hablar con medias palabras.

De pronto, se escuchó desde el fondo la voz de la nueva candidata a presidenta:

—¡Pido la palabra! —chilló la chicharra, subió al escenario y tomó la palabra. Pero su discurso no fue más que palabrerío. ¿Qué otra cosa se podía esperar de una palabrera monótona y poco creativa?

La furia era grande y la paciencia corta, así que pronto, y por iniciativa del piojo, llegaron los proyectiles de palabrotas y palabrejas. En una palabra, la dejaron con la palabra en la boca.

La cosa se estaba poniendo fea, la turba bicheril estaba enardecida.

Entonces apareció la hormiga, bicho de acción y de pocas palabras. Con dos palabras (en realidad tres), apaciguó a la multitud. Indudablemente, se tomaba muy a pecho eso de ahorrar palabras y su brevísimo discurso no dejó dudas de que le disgustaban las palabras en vano:

—Trabajemos el doble —sentenció la dama.

Así de sencillo. Así de efectivo. La multitud calló, pensó, evaluó la propuesta y estalló en un estridente aplauso.

Un tiempo después, los pulguicidas se agotaron, los hormiguicidas escasearon, los cucarachicidas se acabaron, los piojicidas desaparecieron y los insecticidas se extinguieron. La gente estaba desolada. De la desolación pasó a la indignación y de la indignación a la furia...

Laiza Otañi

¿Por qué creen que el cuento "Entre palabra y palabras" termina con puntos suspensivos?

¿Podrían agregar al final la oración: "Y todo volvió a empezar"? ¿Por qué?

Si el cuento continuara, los personajes ya no serían los insectos, sino las personas. ¿Qué otras cosas cambiarían si el cuento hubiese seguido? ¿Cuál es el problema de los insectos? ¿Y el problema de las personas?

¿Qué parte del cuento representa el dibujo? Busquen esa parte en el cuento y señálenla de algún modo (subrayen, rodeen con color).

En la lista de la izquierda aparecen todas las expresiones del cuento que incluyen la palabra "palabra". En la lista de la derecha está el significado de cada una de esas expresiones, aunque de forma desordenada. Busquen esas expresiones en el cuento, analicen la lista de significados, intercambien opiniones y decidan cuál es el significado de cada expresión del cuento que usa la palabra "palabra".

EXPRESIONES		**SIGNIFICADOS**
☐ se corrió la palabra	**1.**	hablar de manera confusa
☐ no tener palabra	**2.**	no cumplir sus promesas
☐ no encontró palabras	**3.**	en resumen
☐ no dijo palabra	**4.**	parca en el hablar
☐ hablar con medias palabras	**5.**	se difundió una noticia
☐ pido la palabra	**6.**	no supo qué decir
☐ tomó la palabra	**7.**	calló
☐ en una palabra	**8.**	brevemente
☐ la dejaron con la palabra en la boca	**9.**	dejaron de escucharla
☐ de pocas palabras	**10.**	no hablar más de lo necesario
☐ con dos palabras	**11.**	pido permiso para hablar
☐ ahorrar palabras	**12.**	empezó a hablar
☐ palabras en vano	**13.**	palabras inútiles

Cuando un personaje de un cuento habla, se escribe antes un signo de puntuación: la raya de diálogo. Búsquenlas en el cuento y coloréenlas.

Antes de la raya de diálogo o cuando un personaje terminó de hablar, aparecen los verbos que indican cómo habla ese personaje. Estos verbos se llaman **verbos de decir**.

- Busquen esos verbos en el cuento y subráyenlos.
- Si la búsqueda fue exitosa, debieron haber subrayado seis verbos. ¿Cómo hablaron las pulgas? ¿Y los mosquitos? ¿Qué me dicen de las cucarachas, las moscas, la chicharra y la hormiga?
- Reemplacen los seis verbos por otros. Intercambien opiniones. ¿Cualquier verbo queda bien?

En algunos casos, antes de la raya de diálogo aparece otro signo de puntuación: los dos puntos. Cuando se colocan los dos puntos antes de la raya de diálogo, ¿dónde se ubican los verbos de decir: antes o después de lo que dice el personaje?

Más minucias de *Entre palabra y palabras*

Los verbos del cuento que están antes o después de lo que dice un personaje, además de indicar cómo habla ese personaje, indican tiempo y número.

¿Qué tiempo indican? ¿Pasado, presente o futuro?

> **Ayuda-memoria: clases de palabras**
>
> Para calificar a una persona, usamos **adjetivos**, como *cruel*, *raro*, *temerario*...
>
> Para nombrar un objeto, una persona, un animal, un lugar, usamos **sustantivos**. Algunos sustantivos: *milanesa, puma, Belgrano, Argentina*...
>
> Para relatar lo que alguien hizo, usamos **verbos**, como *gritar, leer, pintar*. Como son verbos que mencionan las acciones de las personas, se llaman verbos de acción.

En el cuento se escribe:

- *dijeron* las pulgas
- *demandaron* los mosquitos
- *gritaron* las cucarachas
- *interrogaron* las moscas

¿Por qué no se escribe: *chillaron* la chicharra y *sentenciaron* la hormiga?

Además de la raya de diálogo, ¿con qué otro signo de puntuación empiezan casi todas las frases que dicen los personajes del cuento? ¿Con qué signos terminan todas esas frases? ¿Qué frase no agrega otro signo?

¿Para qué se usan en el cuento los signos de interrogación?

¿Para qué se usan los signos de exclamación?

¿Por qué el comentario de la hormiga no lleva ni signos de interrogación ni signos de exclamación?

¿Cómo se relacionan las palabras de cada lista? ¿Qué parte se repite en las palabras de cada lista? Señalen esa parte repetida.

pulguicidas	**palabras**	**bichos**
hormiguicidas	**palabrotas**	**bicherío**
cucarachicidas	**palabrería**	**bicheril**
piojicidas	**palabrera**	
insecticidas	**palabrejas**	

- ¿Qué significan las palabras de la primera lista? ¿Hay un significado que se repite? ¿Cuál? ¿Qué parte de las palabras tendrá ese significado?
- ¿Qué pasa en la segunda lista? ¿Y en la tercera? ¿Qué significados se repiten? ¿Qué partes de las palabras tendrán esos significados?
- En la tercera lista, las palabras bicherío y bicheril son inventadas. ¿Pueden deducir su significado?
- ¿Cuáles de las tres listas forman familias de palabras? ¿Por qué?

Las partes de una palabra

Lean el título de esta actividad y el título del texto recuadrado. ¿Sobre qué creen que tratará el texto? ¿Será un cuento o un texto informativo? ¿Por qué? Lean el texto y confirmen o corrijan sus anticipaciones.

CÓMO SE FORMA UNA PALABRA

Que las palabras están formadas por letras, todos lo sabemos. También sabemos que se pueden separar en sílabas: PA – LA – BRE – RÍ – A. Pero pocos saben que muchas palabras, aunque no todas, se pueden separar en partecitas que no son sílabas: PALABR – ERÍA.

La diferencia entre estas partecitas y las sílabas es que cada una de estas partecitas quiere decir algo. Cada una de las sílabas por separado no quiere decir nada: **BRE** o **RÍ** no tienen ningún significado. En cambio, las partecitas tienen todas un significado. Por ejemplo:

PALABR = palabra
ERÍA = muchas, abundancia de
PALABRERÍA = muchas palabras, abundancia de palabras = charlatanería.

¿Y cómo pueden darse cuenta de cuáles son esas partes? Pueden darse cuenta porque cada una de esas partes se usa para formar otras palabras. Veamos un ejemplo:

PALABR se usa para formar **palabr**ota, **palabr**eja, **palabr**ita, a**palabr**ar
ERÍA se usa para formar grit**ería**, sill**ería**, chiquill**ería**.

Cada una de las partes que forma una palabra, que tiene significado y que sirve para formar otras palabras se llama **morfema**. Al igual que un auto o una casa hechos con bloques, las palabras también se desarman. Los bloques de las palabras son los morfemas. Combinando los morfemas de otro modo, se pueden armar nuevas palabras.

Aquí va un bombardeo de preguntas para responder entre todos:

- ¿Se trata de un texto informativo o de un cuento? ¿De qué trata el texto?
- En el texto se nombran tres formas en que se pueden separar las palabras. ¿Cuáles son?
- ¿Qué diferencia hay entre un morfema y una sílaba?
- ¿En qué lugar del texto se da una definición de la palabra morfema?
- En el texto se dan cinco ejemplos.
  1. El primer ejemplo muestra la separación en sílabas de una palabra. ¿Cuál es el ejemplo?
  2. El segundo ejemplo muestra la separación de una palabra en partecitas (o morfemas). ¿Dónde está este ejemplo?
  3. ¿Qué ideas ejemplifican los otros tres ejemplos? (dos de ellos están encerrados en los recuadros). ¿Qué signo de puntuación hay antes de estos tres ejemplos? ¿Qué palabras hay antes de los dos últimos ejemplos?

Al principio y al final de las palabras

¡A ver si descubren cuáles son las dos partes que forman la palabra **inútil**!

Una ayudita. Comparen con:

útiles, recontra**útil**, **util**idad

intocable, **in**tachable, **in**acabable, **in**comunicar

IN es un prefijo, porque siempre va al principio de las palabras.

¿Qué significa el prefijo in- en las palabras dadas?

1. sí **2.** a veces **3.** no

¿Cuáles son las dos partes que forman la palabra **solcito**?

Algunas pistas:

solazo, in**sol**ación, **sol**sticio

corazon**cito**, hombre**cito**, sillon**cito**, cafe**cito**, mujer**cita**, nube**cita**

CITO, **CITA** es un sufijo. ¿En qué lugar de las palabras va?

¿Qué significa el sufijo **cito**, **cita** en las palabras dadas?

1. mimoso **2.** pequeño **3.** golpe

Inspeccionen las palabras del cuadro. ¿Qué morfemas las componen? Sepárenlas en morfemas.

Las palabras que están a un lado y al otro del cuadro los ayudan a separarlas.

PALABRAS	MORFEMAS
interplanetario	
insecticida	
pelotazo	
verdulero	

pulguicida

hormiguicida

rodillazo

hachazo

panadero

almacenero

intergaláctico

internacional

¿Cuáles son prefijos?

¿Cuáles son sufijos?

¿Qué significan –**cida**? ¿Y –**azo**? ¿Qué opinan de **inter**–? ¿Y de –**ero**?

Coplas alborotadas

Los verbos se rebelaron y las coplas se convirtieron en un caos. ¡A ver si descubren cuál es el problema que tiene cada copla!

Una vizcacha me **asusté**. Un tero me **pegaste** un grito. Y una lechuza me **dijiste**: tas tarastás con el pico.	Un zorro **pasaron** volando encima de una laguna. Los patos se **admiraba** de verlo volar sin plumas.

¿Cómo se solucionan los problemas de estas coplas? Reescríbanlas en forma correcta. No pierdan de vista los sufijos o desinencias verbales.

La explicación en chiste. Para algunos estudiosos, la rebelión de los verbos fue una protesta contra la igualdad. En palabras de verbos y de gramática, los verbos decidieron no concordar más en número y persona con el sustantivo o pronombre correspondiente. A algunos adjetivos la protesta les pareció divertida y se unieron a ella. El resultado también fue espantoso.

De las aves que vuelan me gusta el sapo porque es **petisos** y **gordos**, **panzones** y **ñatos**.	Tengo una vaquita **manso**, la vaca más **buena mozo**, con el fondo de canela y manchas de mariposa.

¿Cómo se soluciona el problema de los adjetivos? ¡Atención con los sufijos de género y número!

Los determinantes no quisieron quedarse atrás y también hicieron de las suyas.

De **la** buche de **el** perdiz salió **una** avestruz corriendo. Y si no lo quieren creer, **una** ciego lo estaba viendo.	**Unos** albañil se cayó de la torre de **las** iglesia. No se hizo nada en **el** pies porque cayó de cabeza.

Reescriban las coplas solucionando el problema de los determinantes.

La rebelión de verbos y adjetivos causaba estragos. El ilustrador dibujó sapos en lugar de un sapo. A los chicos se les perdía la rima. A la maestra se le ponían los pelos de punta al escuchar tantas irregularidades. Los sustantivos se cansaron y decidieron escribir la regla:

> Los adjetivos y los determinantes deben concordar con los sustantivos en .... y ....
>
> Los verbos deben concordar con los sustantivos y pronombres personales en .... y ....

La ley es la ley y comenzó a cumplirse. Pero había que reparar todo lo que había sido escrito antes de la ley. ¿Qué les parece si comienzan por los adjetivos de este texto?

> Si no fuese por la pelada, el cóndor sería todo un galán. Sus plumas son de un gris **azulada**, tiene un collar **blancos** en el pescuezo y otro en la panza, y el pico es **gorda** y **ganchuda**. Vive en las montañas más **alto** de la cordillera de los Andes. Son **famosa** sus picadas hacia la tierra.

Juegos de niños



Observen con ojo detectivesco el cuadro de Bruegel y busquen chicos que jueguen con juguetes, es decir, busquen objetos creados para jugar.

Escudriñen las siguientes listas sin perderse palabra y luego respondan las consignas.

aros	**rayuela**
yo-yo	**mancha**
muñeca	**escondida**
patineta	**ronda**
trompo	**fútbol**
dados	**cinchada**
pelota	**teléfono descompuesto**
máscaras	**trencito**
cartas	**carreras**
caballo de madera	**Antón pirulero**
molinete	**el loco**
barrilete	**gallito ciego**
zancos	**chinchón**
bolos	**generala**
balero	**hamaquita de oro**

- ¿Qué palabra de la familia de "jugar" pueden escribir como título de cada lista?
- En estas listas hay tres adjetivos, un artículo y una preposición repetida dos veces. El resto son sustantivos. ¿Cuál es cuál?
- ¿Cuáles son los juegos y juguetes mencionados en las listas que no aparecen representados en la lámina? Táchenlos sin compasión. Pueden trabajar en equipos e incluso armar una competencia de hábiles escudriñadores. Ahora que ya escudriñaron, ¿qué significa "escudriñar"? Está permitido usar el diccionario.

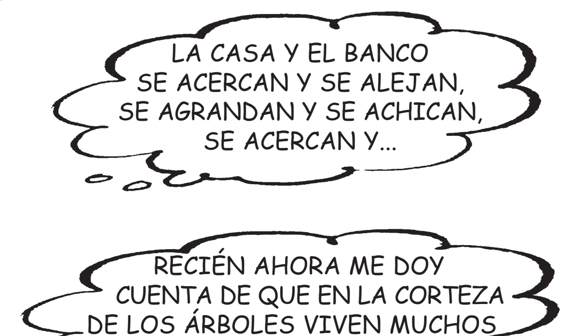
Formen grupos de dos y elijan, mirando la pintura de Bruegel, algún niño o niña que juegue con un juguete. Escriban, con lujo de detalles:

- si se trata de un chico o de una chica,
- con qué juega,
- dónde está ubicado.

Revisen y corrijan la ortografía y la puntuación con ayuda de la maestra o del maestro.

Pásenle la descripción a otro grupo para ver si descubre rápidamente en la lámina al niño o niña descripto por ustedes.

¿A qué personaje o personajes de la pintura de Bruegel podrían corresponder los siguientes pensamientos?





Buscando una aguja en un pajar

En el cuadro de Bruegel, un grupo de niños juega con peonzas. ¿Qué es una peonza?

Cuando se cansen de discutir, consulten la siguiente definición tomada de un diccionario. Inspeccionen también la lista de abreviaturas.

peonza: f. Peón, trompo. // **2.** Juguete de madera, semejante al peón, pero sin punta de hierro, y que se hace bailar azotándolo con un látigo. // **3.** fig. y fam. Persona chiquita, regordeta y bulliciosa.

La palabra "peonza" tiene tres significados, es decir, tres acepciones, separadas por dos barras.

¿Cuál de las tres acepciones corresponde al tema que estamos tratando? ¿Por qué?

ABREVIATURAS

f. = femenino
Significa que la palabra "peonza" es de género femenino.

fig.= figurado
Significa que el significado 3 de la palabra "peonza" deriva de los dos primeros a partir de semejanzas y relaciones misteriosas que establecieron las personas.

fam.= familiar
Significa que el significado 3 de la palabra "peonza" se usa en la conversación cotidiana.

Preparen la lupa y busquen en el cuadro a los chicos que juegan con peonzas. Cuando los encuentren, escriban un texto que describa con la mayor cantidad de datos posibles: cuántos chicos son, si hay chicos y chicas, y cómo se dan cuenta, dónde están y qué son las peonzas.

Después de corregir el texto y pasarlo en limpio, háganselo leer a algún miembro de la familia para ver si descubre rápidamente en la pintura dónde están los chicos y qué es una peonza.

Identifiquen en la pintura los siguientes personajes. ¿Quién los encuentra más rápido?

1. El chico que está sentado en la orilla del arroyo.
2. La nena que está sentada en la planta baja de la casa ubicada en el ángulo inferior izquierdo del cuadro.
3. El chico de pantalón rojo que está colgado cabeza abajo del respaldo del banco ubicado frente a la casa grande.
4. El chico que está sentado a horcajadas en un barril, frente a ustedes.
5. El chico que es balanceado por otros seis chicos, en el ángulo inferior derecho del cuadro.

Formen grupos de cuatro. Cada integrante elige uno de esos personajes (no pueden elegir el mismo) y describe oralmente a sus compañeros todo lo que ese personaje ve ***desde el lugar y posición en los que está, y cómo ve lo que ve***. El resto escucha, observa y, si es necesario, completa o corrige la descripción del compañero.

Se repite todo, pero por escrito. ¡A ver quién se atreve!

Palabras compuestas. ¿O descompuestas?

Al igual que un auto o una casa hechos con bloques, las palabras también se desarman y, combinando sus partes de otro modo, es posible armar nuevas palabras con ellas.

¿Quién puede explicar lo que se representa en el cuadro?

puntas	—>	punta	+	s		
puntero	—>	punta	+	ero		
repuntar	—>	re	+	punta	+	ar
sacapuntas	—>	saca	+	puntas		

Confirmen sus explicaciones leyendo la información de este textito.

*Hay palabras que se forman con una palabra más prefijos, o sufijos, o prefijos y sufijos. Esto sucede en **puntas**, **puntero** y **repuntar**.*

*Otras palabras se forman uniendo dos palabras. Este es el caso de **sacapuntas**.*

*Las palabras como **sacapuntas**, que se forman con dos o más palabras, se llaman **palabras compuestas**.*

¡A ver si descubren qué palabras forman las siguientes palabras compuestas!

sacacorchos	
cortaplumas	
rompecabezas	
pelirrojo	
ojituerto	
tontiloco	

Las tres últimas palabras cambian algunas letras de las palabras que las forman. ¿Quién se anima a explicar cuáles son esos cambios?

¿Quién se atreve con estas dos palabras? Pueden trabajar de a dos. Después comparen sus resultados con los de otros grupos.

correveidile	
sabelotodo	

La formación de palabras con palabras de otras lenguas (latín, griego, inglés) es muy común en las ciencias. Por ejemplo, ¿quién de ustedes diría que dinosaurio está formada por dos palabras? Pero... ¡Atenti! En este caso NO se trata de una palabra compuesta, porque sus partes (dino y saurio) no son palabras del español sino del griego (dino = terrible, saurius = reptil). En cambio, en una palabra compuesta del español, cada una de sus partes es, a su vez, una palabra del español: corre – ve – y – dile (correveidile).

El protagonista de la instrucción: el verbo

Sin lugar a dudas, en las instrucciones, la palabra protagonista es el verbo. Y entre todos los verbos, el que tiene el reinado absoluto es el verbo de acción: correr, bailar, llorar, cantar, trepar, escribir...

El verbo es esa palabra (molesta para muchos) que, cuando no está conjugada, termina en -**ar**, en -**er** o en-**ir**. Cuando el verbo termina en -**ar**, -**er** o -**ir**, decimos que está en **INFINITIVO**.

¿Y cuando está conjugado?

Cuando está conjugado, el verbo cambia y cambia y cambia...

- Cambia para señalar el tiempo en que se realizó, se realiza o se realizará la acción.
- Cambia para indicar quién realiza la acción: yo, vos o tú, ella o él, nosotros o nosotras, ustedes, ellas o ellos.
- Cambia para ayudar al que habla o escribe a manifestar su intención.

Vayamos de a poco.

Sin protestar y sin soplar, hagan una lista de todos los verbos conjugados que aparecen en las instrucciones de la lámina "Fabricación casera de papel reciclado". ¿Hay alguna instrucción que no tenga verbo?

Primer cambio del verbo. Examinen los verbos de la lista. Todos ellos les piden que hagan algo. ¿Cuándo? ¿Ayer, ahora o mañana?

¿Qué tiempo indican entonces todos los verbos conjugados de la lámina?

Aquí van algunas preguntas para mover los molondrones:

¿Cuándo?	Tiempo
ahora	presente
ayer	pasado o pretérito
mañana	futuro

- ¿Por qué los verbos de las instrucciones de la lámina estarán en presente?
- Revisen otras instrucciones (recetas de cocina, indicaciones para usar un aparato...).
- ¿Podrían darse las instrucciones en pasado? ¿Por qué?
- ¿Qué me dicen del futuro? ¡No se apresuren a contestar!

Segundo cambio del verbo. Además de indicar un momento en el tiempo, los verbos conjugados señalan a una persona en particular. ¿Cuál es esa persona en los verbos de la lista?

No se abataten. Piensen en la situación: alguien escribió las instrucciones para que ustedes las siguieran...

¿Por qué todos los verbos conjugados están en plural?

Los verbos varían de acuerdo con la **persona** y el **número**	
yo coloco	1ª persona singular
vos colocás tú colocas	2ª persona singular
ella / él coloca	3ª persona singular
nosotros / as colocamos	1ª persona plural
ustedes colocan vosotros colocais	2ª persona plural
ellas / ellos colocan	3ª persona plural

Otra interesante función de los verbos es que manifiestan la intención que tiene el mensaje de la persona que habla o escribe (**emisor**). ¿Qué intención tiene el que escribió las instrucciones de la lámina?

- ¿Preguntar algo?
- ¿Expresar un deseo?
- ¿Afirmar algo?
- ¿Dar una indicación
- ¿Dar una orden?
- ¿Negar algo?

¿En qué modo están conjugados los verbos de las instrucciones de la lámina?

Miren el cuadro de abajo y digan, sin titubear, qué características tienen los verbos de las instrucciones de la lámina.

Si la intención del emisor es afirmar o negar algo visto por él o tenido como seguro, o si su intención es preguntar, suele usar verbos en el modo indicativo, en pasado, en presente o en futuro:

- *No le **gustó** lo que le **dije**.*
- ***Escribe** una canción.*
- *¿Dónde **guardará** tanta paciencia*?

Si la intención del emisor es dar una orden o una indicación para hacer algo, suele usar verbos en el modo imperativo, que existe únicamente en el presente:

- *No **pise** el cesped.*
- *¡**Canten** caramba!*

Si la intención del emisor es expresar un deseo, una duda, una posibilidad, suele usar verbos en el modo subjuntivo, en pasado, en presente o en futuro, y también el modo potencial:

- *Si **hubieses estudiado**...* (SUBJUNTIVO)
- *Tal vez **deje** este oficio de alumno. (SUBJUNTIVO)*
- *Ojalá **desaparecieren** los verbos. (SUBJUNTIVO)*
- *Me **gustaría** que me expliques este tema otra vez. (POTENCIAL)*

colocar	coloque	colocá	coloquen	colocamos
• INFINITIVO	• IMPERATIVO • PRESENTE • SEGUNDA PERSONA DEL SINGULAR • FORMAL	• IMPERATIVO • PRESENTE • SEGUNDA PERSONA DEL SINGULAR • INFORMAL	• IMPERATIVO • PRESENTE • SEGUNDA PERSONA DEL PLURAL	• INDICATIVO • PRESENTE • PRIMERA PERSONA DEL PLURAL

- ¿Qué significan las palabras formal e informal?
- ¿En qué casos se usa "coloque"?
- ¿Cuándo se usa "colocá"?

- ¿Cuáles de las cinco formas de conjugar el verbo que se representan en el cuadro suelen aparecer en las consignas de los manuales?
- ¿Cuál se usa en las consignas de esta página?

Reescriban las seis primeras instrucciones de la lámina utilizando otra forma del verbo.

¿Para quién hablamos y escribimos?

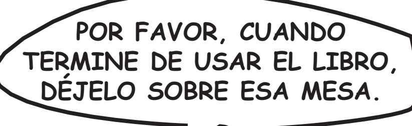
A ver, chicos. ¿Saludan de la misma manera a sus compinches de juego que a la directora de la escuela? Cuando la maestra (o el maestro) explica el ciclo del agua en la naturaleza, ¿lo hace de forma idéntica al manual de ciencias?

Cuando queremos transmitir un mensaje, debemos elegir muy bien nuestra manera de transmitirlo según a quién le hablamos o le escribimos, según si hablamos o si escribimos, según el lugar en el que hablamos o escribimos.

Observen y lean los siguientes cuadros sin perderse detalle:

- El mensaje que la bibliotecaria transmite en cada situación, ¿es el mismo o es distinto?
- ¿Está expresado de la misma manera o de distinta manera?







- ¿De qué modo cambió la bibliotecaria la forma de su mensaje?
- ¿A qué creen que se deben esos cambios?

Un mismo mensaje se puede transmitir de muy distintas formas. Todo depende de las manías del que escribe o habla, del lugar o portador donde se escriba o se hable, del destinatario. En pocas palabras, todo depende de la **situación comunicativa**.

Por las dudas, con las manías del que escribe o habla no nos vamos a meter. En cuanto a los portadores de textos (publicidades radiales, televisivas o callejeras, libros, revistas, afiches, folletos, diarios, y muchísimos otros) vayan a tocarlos y a curiosearlos en vivo y en directo a la biblioteca, en sus casas, en la calle. Por ahora, nos quedaremos solo con el destinatario.

El **destinatario** es esa persona o ese grupo de personas para el que se escribe o se habla. No les hablamos a todos de la misma manera. Tampoco escribimos siempre de la misma manera. Cuando uno habla, o cuando escribe, siempre está pensando en un tipo de destinatario: más grande o más chico, más conocido o menos conocido del que habla o escribe, más sabio o menos sabio en el tema sobre el que se habla o se escribe. Y según quién sea nuestro destinatario, cambiamos nuestra manera de hablar y de escribir.

Abajo pueden observar dos situaciones en las que el mensaje del emisor no es adecuado al destinatario.

1. Esta es una propaganda que preparó el centro de salud municipal para un jardín de infantes.



2. El papá de uno de los chicos de cuarto año es paleontólogo y se especializa en dinosaurios. A pedido de la maestra, va a la escuela para hablarles sobre el tema a los alumnos. Abajo pueden leer qué les dijo a los chicos sobre un dinosaurio llamado Unengalia.

El Unengalia es el eslabón perdido entre dinosaurios y aves. Era depredador y debió haber tenido un pico de queratina, parecido al Archaepteryx. Tenía un par de protoalas que se desarrollaron gracias a una modificación profunda en la cavidad articular del hombro.

¿Por qué cada uno de estos mensajes no es adecuado al destinatario?

Una pista para la situación 1: En general, ¿saben leer los chicos de un jardín de infantes?

Una pista para la situación 2: ¿El mensaje del paleontólogo es para chicos de 9 y 10 años o es para otros especialistas como él?

Ahora les toca a ustedes. Dramaticen los siguientes pares de situaciones de la mejor manera posible (un par por vez).

Las situaciones son:

1. ¿Cómo les pedirían a sus mamás que les dé un libro?
2. ¿Y cómo se lo pedirían al bibliotecario, ese señor que acaban de conocer?

3. ¿Cómo le explicarían a un nene de tres años qué son las nubes?
4. ¿Cómo se lo explicarían a sus compañeros en la escuela?

5. ¿Cómo harían un afiche sobre el cuidado de los animales para un jardín de infantes?
6. ¿Cómo harían un afiche sobre el mismo tema para el aula de séptimo año?

Ahora respondan y discutan, para cada par de situaciones, las siguientes preguntas:

- ¿Quién es el emisor en cada par de situaciones? ¿Quién es el destinatario?
- ¿Se transmite el mismo mensaje?
- ¿Se debe transmitir de la misma manera? ¿Por qué?

Piensen en otras situaciones como las que les presentamos arriba.

Cosas de estilo y de destinatarios

Abajo pueden leer cuatro descripciones de animales tomadas de una revista para chicos, de una enciclopedia y de un libro muy bonito sobre animales que escribió Ema Wolf. Todas describen animales, pero cada una tiene su propio encanto.

LA LLAMA

Historia familiar

¡Creemos que es una princesa! Aparte de tener nombre quechua: llama (no cualquiera) tiene también nombre latino (Auchenia lama). Está emparentada con los camélidos europeos (aunque ella no miente, porque no tiene jorobita) y entre su parentela sudamericana están la alpaca, la vicuña y el guanaco (el salvaje de la familia).

Además de mamífero, es artiodáctilo: piernas estilizadas cual flautas, que terminan en pezuñas, con un número par de dedos igualitos, de los que apoya en el suelo por lo menos dos (con los otros dos... ¿tocará las castañuelas?). Como si esto fuera poco, también rumia.

Álbum de fotos

En fotografías sale ¡llamísima!: cabeza mediana, hocico delgado, orejas largas y puntiagudas, ojos grandes, cuello largo y erguido, cola corta.

No será una sílfide, pero es muy proporcionada: pesa entre 90 y 110 kilos; de altura mide entre 1 y 1,25 metros y de largo tiene entre 1 y 1,30 metros.

Peluca no usa, pero se cubre con un manto de pelilana (entre pelo y lana) color pardo rojizo.

Algunas, para hacerse las interesantes, lo usan color negrísimo.

Revista Humi, n° 17, La Urraca (fragmento).

GRILLO COMÚN

Nombre: Grillo común de los campos **(Acheta assimilis)**.

Quiénes son sus parientes (orden y familia): El grillo pertenece al orden de los **ortópteros** y a la familia de los **gríllidos**...

Talla y características físicas: El grillo común de los campos mide entre dos centímetros y dos centímetros y medio. Tiene, como todos los insectos, tres pares de patas; las posteriores son más largas y gruesas, y están especialmente adaptadas al salto.

Las antenas, muy largas y finas, son su principal órgano de sensibilidad.

La boca tiene una mandíbula poderosa, de borde dentado.

Tiene dos pares de alas.

Su color es casi negro.

Gran enciclopedia de los pequeños 8, La Encina, 1980 (fragmento).

RAMÓN GRILLO, MUCHO GUSTO

Soy chiquito y muy morocho, tanto que más de uno me ha confundido a veces con una semilla de sandía. Pero eso es porque no se fijan bien. Yo sé saltar. (Y las semillitas no.)

Y además tengo unas antenas larguísimas que me avisan si hay peligro.

Tengo fama de cantor, y una fama muy merecida, me parece. Claro que tengo mi propia manera de cantar.

Algunos cantan con la boca y la garganta.

Y yo... **¡canto con las alas!**

Y cantando así llamo a mi compañera. [...]



Gran enciclopedia de los pequeños 8, La Encina, 1980 (fragmento).

EL AI

El más perezoso entre los perezosos es un animal llamado "ai", o sea que más perezoso que el ai, no hay.

Visto desde el suelo —él vive en los árboles— parece una cruza de mono con marmota, un oso de peluche olvidado a la intemperie o una bolsa de pelo.

El ai pasa toda la vida colgado. Sujeto a la rama con sus pies y manos provistos de tres uñas, cuelga con la panza para arriba y ahí se queda, inmóvil, criando polillas —¡de verdad cría polillas en el cuerpo!— como un sobretodo viejo.



No ataca ni se defiende. Uno puede hacer estallar un petardo al lado de su oreja que no se inmuta ni abandona su expresión aburrida. [...]

Como duerme la mayor parte del día, mirar un ai es tan divertido como mirar una pera. Otros animales rugen, corren, saltan, vuelan; él solamente cuelga.

—Diga, ai, ¿usted qué hace?

—¿Yo? Cuelgo.

El ai casi nunca baja a tierra —hay quien dice que baja para hacer caca, pero de todos modos no hace caca más que una vez por semana—. En el aire vive y muere. En el aire también tiene su cría, que apenas abre los ojos y descubre dónde está se agarra fuerte a los pelos de la madre. [...]

Naturalmente, no sabe caminar. Si por accidente —¡ay!— cae al suelo, se arrastra a 150 metros por hora —más lerdo que una tortuga— hasta encontrar el árbol más próximo. ¿Y qué hace entonces? Trepa y se cuelga.

Como es lerdo para moverse, también es lerdo para pensar:

Un ai le dice a otro: —Se te va a quebrar.

Cinco semanas después el otro pregunta: —Qué.

Como a los seis meses el primero contesta: —La rama. (Pero ya es tarde.)

En sus sueños es ágil, ligero, gana todas las competencias olímpicas. Sueña que una multitud lo mira desde tierra y comenta:

—¡Es un águila! ¡Es una flecha! ¡Es un avión!

—¡NO! ¡ES UN AI!

Pero nadie dirá eso de él. Nadie, nunca. Al menos mientras siga llevando esa espantosa vida de percha.

Wolf, Ema, ¡Qué animales!, Buenos Aires, Sudamericana, 1996 (fragmento).

Como habrán podido comprobar, algunos textos son graciosos y otros muy serios; algunos tienen palabras difíciles y otros no tanto; algunos son más ingeniosos y otros menos.

Los que recurren a la comparación. Para que las explicaciones y descripciones se entiendan más fácilmente y no sean aburridas, los autores utilizan distintos recursos. Uno de ellos es la comparación con objetos o hábitos de la vida cotidiana.

Antes de entrar en la comparación, pónganse de acuerdo acerca de qué entienden por objetos y hábitos de la vida cotidiana. ¿Cuáles, de los siguientes, son para ustedes objetos y hábitos de la vida cotidiana?

- ☐ **jugar con agua**
- ☐ **leer un ensayo**
- ☐ **viajar en avión**
- ☐ **tomar mate**
- ☐ **hacerse una revisión médica**
- ☐ **lavarse las manos**
- ☐ **dormir**
- ☐ **el paracaídas**
- ☐ **el árbol**
- ☐ **el cordón de la vereda**
- ☐ **el astrolabio**
- ☐ **las medias**
- ☐ **el telescopio**
- ☐ **el agua**

Los que gustan y regustan de la comparación. ¿Por qué creen que algunos autores recurren a comparaciones con objetos, animales, personas o hábitos cotidianos?

Felicitaciones para todos los que dijeron que se recurre a este tipo de comparación porque, por ser cotidianos, todos conocen estos elementos muy, pero muy bien.

En el texto "El ai", la autora utiliza muchas comparaciones para que los lectores entiendan claramente las características del ai.

Por ejemplo:

> Visto desde el suelo —él vive en los árboles— parece <u>una cruza de mono con marmota</u>, <u>un oso de peluche olvidado a la intemperie</u> o <u>una bolsa de pelo</u>.

Ema Wolf compara al ai colgado de un árbol con dos objetos y con dos animales. ¿Cuáles son esos objetos? ¿Cuáles son los animales? Sin fiaca, búsquenlos en el texto.

Para "armar" la comparación, Ema Wolf recurre al verbo "parecer". Pero hay otras formas de construir comparaciones. ¿Cuáles se usan en las siguientes oraciones?

- Este colectivo es <u>más</u> lento <u>que</u> tortuga con callos.
- Este colectivo es lento <u>como</u> tortuga con callos.
- Este colectivo es <u>tan</u> lento <u>que se confunde con</u> una tortuga con callos.

¿Qué se compara con una tortuga con callos? ¿Por qué se lo compara con la tortuga?

Busquen otras comparaciones.

En el texto "*Ramón Grillo, mucho gusto*" hay una. Hay que buscar con lupa.

Los que recurren al humor. Otro recurso de los escritores que quieren que los chicos o la gente que no conoce nada del tema entienda lo que escriben es recurrir al humor. Por ejemplo, en el texto "La llama":

> Además de mamífero, es artiodáctilo: piernas estilizadas cual flautas, que terminan en pezuñas, con un número par de dedos igualitos, de los que apoya en el suelo por lo menos dos (con los otros dos... ¿tocará las castañuelas?).

- ¿Qué otras partes del texto "La llama" los hacen soltar una sonrisita?
- ¿En qué otro texto se recurre al humor? En esta búsqueda, ¿qué texto pueden descartar sin volver a revisar?
- Para realizar la búsqueda pueden organizarse en equipos. Traten de que por lo menos dos equipos lean el mismo o los mismos textos.
- Una pregunta para decir ¡ufa!: ¿En qué consiste el juego que hace Ema Wolf entre las palabras "ai" y "hay"? ¿En qué lugares del texto (son dos lugares) se realiza ese juego?
- ¿Quién explica el chiste de: "En las fotografías sale llamísima" del texto "La llama"? También aquí, el chiste está en la similitud de sonidos con otra palabra. ¿Cuál es esa palabra?
- ¿Qué texto recurre a la invención de posibles diálogos del bicho que describe?

Antes de seguir, si algún conocedor de las selvas del noreste del país se está preguntando si el ai es el perezoso de tres dedos, le decimos que tiene toda la razón del mundo.

Armen un cuadro como el siguiente, completen con cruces y saquen sus conclusiones:

	LA LLAMA	RAMÓN GRILLO	EL GRILLO COMÚN	EL AI
¿Cuáles de estos textos están dirigidos a los adultos?				
¿Cuáles de estos textos están dirigidos a los chicos?				
¿Cuáles están pensados para ser leídos a chicos chiquitos?				
¿Cuáles pueden agradar a chicos y a grandes?				
¿Cuáles recurren a la primera persona (yo – nosotros)?				
¿Cuáles recurren a la tercera persona (él – ella; ellas – ellos)?				
¿Cuáles incluyen palabras muy científicas?				
¿Cuáles recurren al humor?				
¿Cuáles incluyen comparaciones con objetos cotidianos?				
¿Cuáles incluyen diálogos?				
¿Cuáles le inventaron un nuevo nombre al animalejo?				

Una pregunta que saca canas verdes.

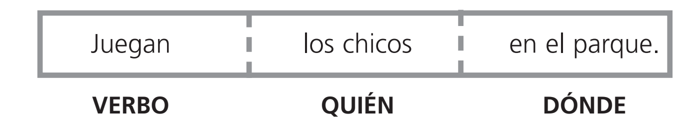
En el texto "La llama" predomina el uso de la tercera persona. Pero también se usa, en algunos lugares, la primera persona. ¿Cuándo se usa la primera persona?

Los vericuetos del estrafalario señor Nimú

Para los que no lo conocen o no lo recuerdan, el señor Nimú es ese hombre al que le gusta construir oraciones cortas y usar sustantivos, verbos y adjetivos extravagantes.

El señor Nimú, como muchos hábiles hablantes (¿o habladores?), sabe que si quiere destacar un aspecto de lo que dice, lo tiene que decir en primer lugar.

- Si quiere destacar la acción, entonces el verbo va primero:



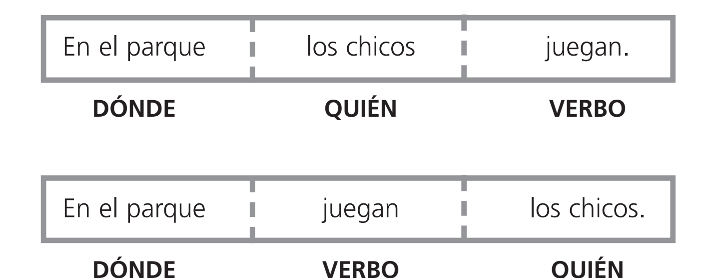
Juegan	los chicos	en el parque.
VERBO	**QUIÉN**	**DÓNDE**

- Si quiere destacar el quién (quién juega), entonces el quién va primero:



Los chicos	juegan	en el parque.
QUIÉN	**VERBO**	**DÓNDE**

- Si quiere destacar el dónde (dónde juegan), entonces el dónde va primero:



En el parque	los chicos	juegan.
DÓNDE	**QUIÉN**	**VERBO**

y también:

En el parque	juegan	los chicos.
DÓNDE	**VERBO**	**QUIÉN**

Abajo pueden leer tres típicas oraciones del señor Nimú. ¿Se animan a descubrir qué destaca en cada oración el señor Nimú? Expliquen sus deducciones.

1. Sobre la raña candiletea la catamaña.
2. Gallofea el pápara en la abacería.
3. Dentro de la raposera sesteaba el cojijo.

Dos pistas:

- Busquen primero el verbo. Para encontrarlo, miren sufijos.
- Para encontrar el **dónde**, no pierdan de vista las preposiciones.

Para el siguiente desafío necesitan equiparse con un diccionario. Formen grupos de dos y construyan una oración al estilo del señor Nimú, que tenga tres partes: un verbo, un quién y un dónde en el orden que ustedes quieran. Para construirla tienen que usar verbos y sustantivos estrafalarios, pero no inventados.

¡Atención! Si al lado del verbo, el diccionario dice **tr.**, que significa **transitivo**, ese verbo no les sirve para este tipo de oraciones. Ya van a averiguar por qué.

Cuando terminen, intercambien su oración con otro equipo. Cada uno debe averiguar qué parte se destaca en la oración construida por el otro equipo.

Dinosaurios

¿A qué bestiecita de la lámina *Dinosaurios* corresponde la siguiente descripción tomada de una enciclopedia? Cuando lo averigüen, escriban el nombre del "dino" como título del texto.

____

Es el dinosaurio pinchudo más conocido. La nota distintiva eran sus placas y cuernos. Era pesado como collar de melones y tenía el aspecto de un verdadero tanque de guerra.

Se desplazaba por medio de cuatro patas gruesas y fuertes. Todos los dedos tenían uñas en los extremos, que no acostumbraban pintar.

Para defenderse usaba su larga cola que podía balancear de lado a lado. Pero no la balanceaba para espantar moscas, como hacen las vacas y los caballos. La movía para dar poderosos golpes a cualquier enemigo. El golpe era de temer, porque la cola terminaba en una pesada maza de hueso.

Era todo un acorazado: cuerpo y cabeza estaban protegidos por una armadura de placas, espinas y cuernos.

Pongan en común sus deducciones y analícenlas hasta que todos lleguen a un acuerdo.

Cuando un especialista describe un animal, se lo imagina desarmado en partes y de este modo las describe una por vez, en orden y sin repetir:

- **el cuerpo y sus partes**
- **la cabeza y sus partes**
- **las patas y sus partes**
- **la cola y sus partes**
- **el aspecto general**
- **dimensiones**

Agrega además:

- **qué come**
- **cómo se defiende**
- **cómo se relaciona con otros animales**

- ¿Qué otras características de un animal se pueden describir?
- Comparen esta lista con la descripción que aparece arriba. ¿Qué se describe del anquilosaurio?
- Marquen los cuatro párrafos del texto y junto a cada uno escriban un subtítulo que indique qué aspecto del anquilosaurio se describe en ese párrafo.
- ¿Qué signo de puntuación marca el final de un párrafo? ¿Cuántas oraciones tiene cada párrafo?
- La enciclopedia de la que fue tomada la descripción del anquilosaurio, ¿será una enciclopedia para chicos o para adultos? ¿Por qué?

Transformaciones caprichosas

En ciencias, la ficha técnica es otra forma de descripción de animales. Lean la siguiente ficha técnica del triceratops:

TRICERATOPS
CLASE: reptil.
ASPECTO GENERAL: dinosaurio cornudo, cuadrúpedo y pesado.
DIMENSIONES: 9 metros de largo y 4 metros de altura.
CABEZA: con tres cuernos, uno sobre la nariz y uno sobre cada ojo. En la parte de atrás de la cabeza tiene un collar óseo. La boca es un pico óseo y curvo.
PATAS: se desplaza en cuatro patas que son cortas, gruesas y fuertes. Cada pata termina en cuatro dedos, cada uno con una uña.
COLA: larga y gruesa.
ALIMENTACIÓN: herbívoro.

Comparen las características que se dan del triceratops con la lista de características analizada para describir animales. Si es necesario, completen la lista.

¿Qué significan las palabras **óseo** – **herbívoro** – **cornudo** – **cuadrúpedo**?

Observen lo que está escrito antes y después de cada palabra, en el texto. Piensen en familias de palabras, en cómo están formadas esas palabras, en qué otras palabras usan los mismos prefijos o sufijos. Si todo esto no alcanza, usen el diccionario.

La clave de la ficha técnica es escribir lo menos posible para producir un texto que permita encontrar los datos que se buscan **de un vistazo**.

Hagamos una prueba. Organícense en dos equipos. Uno trabaja con la descripción enciclopédica del anquilosaurio y el otro con la ficha del triceratops. Tienen que comprobar qué equipo logra encontrar más rápido la respuesta a las siguientes preguntas que gentilmente formulará, una por vez, el infinitamente paciente docente. Pueden inventar otras preguntas.

1. ¿Cómo eran las patas?
2. ¿Cómo era la cola?
3. ¿Se dice algo sobre su alimentación?

Ahora se viene la transformación caprichosa. Transformen la ficha técnica del triceratops en un texto de enciclopedia. ¡Con cuidado! Algunas características se pueden agrupar en un solo párrafo, pero otras no. Si lo necesitan, revisen la descripción del anquilosaurio.

Nuevas transformaciones

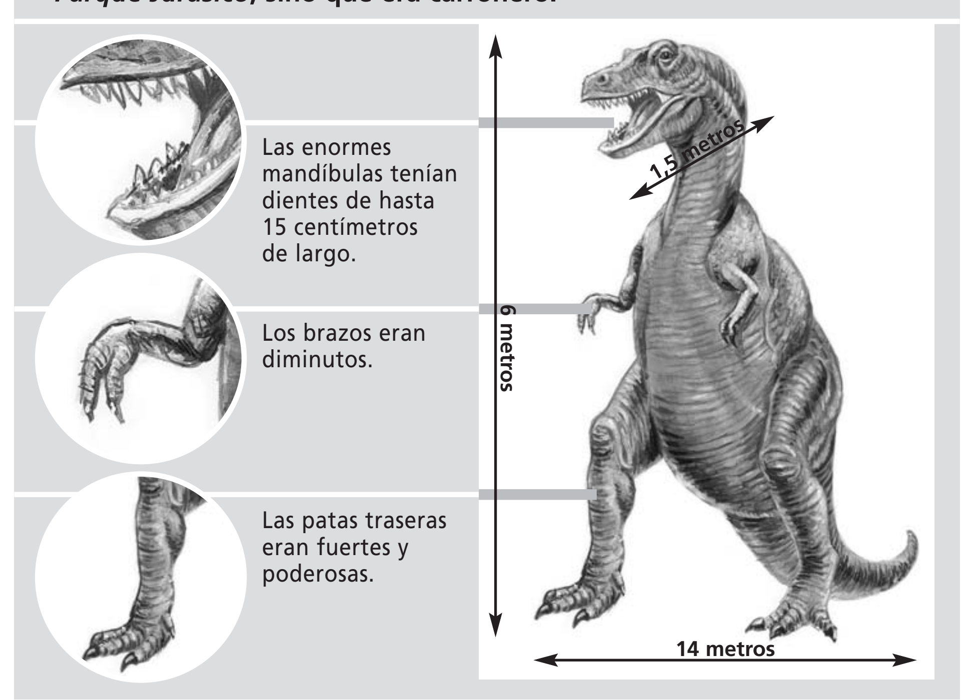
Lean la siguiente descripción científica del tiranosaurio:

TIRANOSAURIO
Es tal vez el reptil más conocido, y fue el más grande y aterrador de los carnívoros. Llegaba a medir 14 metros de largo y 6 metros de alto. La cabeza era enorme y alcanzaba el metro y medio. Las mandíbulas eran poderosas. Cada una tenía dientes afilados, largos, curvos y aserrados. Se desplazaba con sus patas traseras, fuertes y poderosas. Las patas delanteras o brazos, en cambio, eran ridículamente diminutos y apenas tenían dos dedos.

¿Qué significan las palabras **carnívoro** y **herbívoro**? Estas palabras se pueden separar de la siguiente forma: **carní-voro** / **herbí-voro**. ¿Qué significa el sufijo **voro**?

Examinen, sin perderse detalle, el siguiente gráfico (se llama "infografía"). Comparen la información que transmite con la información del texto "Tiranosaurio". Verifiquen si la información que contienen es o no la misma. Recuerden que la información puede ser la misma aunque se diga de maneras distintas. Señalen en cada uno de los textos la información que no se repite en el otro.

El tiranosaurio fue el carnívoro más famoso y más grande. Además fue el reptil más terrible. No mataba, como se lo pinta en la película *Parque Jurásico*, sino que era carroñero.



Reescriban la descripción enciclopédica del tiranosaurio agregándole los nuevos datos que les brinda la infografía.

A continuación, transformen la nueva descripción del tiranosaurio en una ficha técnica. Si lo necesitan, revisen la ficha técnica del triceratops.

La descripción que faltaba

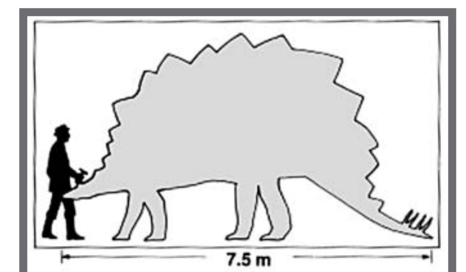
De a dos describan, en forma ordenada y sin repetir datos, uno de los "dinos" aún no descriptos para que sus compañeros adivinen de cuál se trata.

Como las fotos no dan todos los datos que van a necesitar, abajo tienen textitos y otras fotos que los pueden ayudar. Escudríñenlos sin perderse detalle, ni palabra.

HERVÍVOROS Y FRUGÍVOROS	CARNÍVOROS	OMNÍVOROS	INSECTÍVORO Y PISCÍVORO
cetiosaurio	tiranosaurio	ornitomimus	teranodón
estegosaurio			
psitacosaurio			
triceratops			
anquilosaurio			

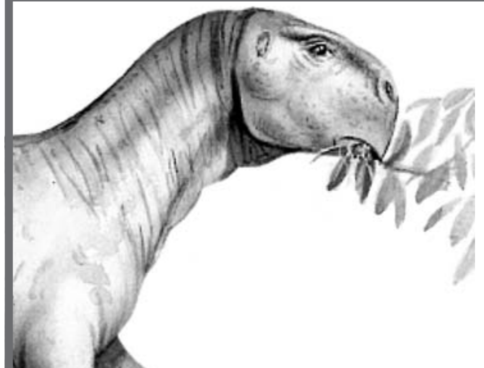
Tabla de referencias

CARNI	=	carne de reptiles, mamíferos, moluscos
FRUGI	=	frutos
HERBI	=	hierba (plantas, hojas, flores)
INSECTI	=	insecto
OMNI	=	todo
PISCI	=	pez
VORO	=	devorar, comer

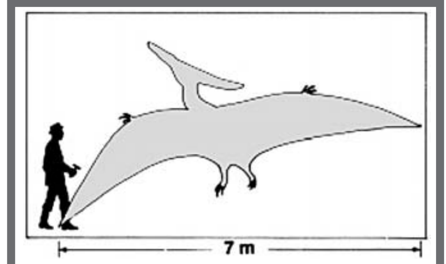


El pequeño cráneo tubular del estegosaurio sólo guardaba un cerebro del tamaño de una nuez. Los dientes también eran diminutos, sin filo y con forma de hoja.

EL CETIOSAURIO FUE UNO DE LOS PRIMEROS DINOSAURIOS QUE SE DESCUBRIERON Y ES UNO DE LOS DINOSAURIOS MÁS GRANDES QUE SE CONOCE HASTA EL MOMENTO.



Los herbívoros como el psitacosaurio, de dos metros de largo y uno de alto, vivían en manadas. Usaban sus hocicos en forma de pico para arrancar las hojas de arbustos y plantas.



A pesar de que con las alas extendidas podía cubrir el frente de una casa, solo pesaba unos 17 kilos (el peso de un niño de cuatro años). El secreto estaba en sus huesos: eran huecos y muy livianos.

La siguiente tarea es transformar la descripción que escribieron en dos textos. Los dos tienen que tener exactamente la misma información. Pero uno tiene que estar dirigido a chicos y el otro a adultos. En el de chicos es obligatorio incluir, por lo menos, una nota de humor o una comparación con objetos, animales o hábitos cotidianos.

Los héroes

¿Qué es un personaje? ¿Vos sos una persona o un personaje? ¿Y Pinocho? ¿Y tu maestro? ¿Y la Cenicienta? ¿Y el pato Donald?

En los cuentos, ¿hay personas o personajes?

¿Cuál es la diferencia entre una persona y un personaje?

Hablar de los "personajes" de un cuento, novela, obra de teatro o película es una cosa. Otra es hablar de "personaje" en la conversación cotidiana. ¿Qué dos significados puede tener la siguiente expresión en la conversación cotidiana?

Mi primo es un personaje.

¿Quiénes son los personajes del cuento "*Caperucita Roja*"? ¿Qué pasa si a ese cuento le sacamos el personaje de Caperucita? ¡¡Claro!! Nos quedamos sin cuento, porque Caperucita es la protagonista, el personaje más importante del relato. Caperucita no es la única protagonista de ese cuento. ¿Qué otro personaje del cuento hace muchas cosas?

Uno de los grupos de personajes de la lámina *Alacena para cuenteros* representa a héroes, protagonistas de cuentos.

¿Qué características tienen los héroes?

Una pregunta para discutir de lo lindo: ¿Cuáles de las siguientes afirmaciones sobre los héroes son acertadas y cuáles no lo son?

1. Los héroes son tan inteligentes que pueden resolver los más complicados acertijos.
2. Los héroes muchas veces tienen enemigos, y tienen que luchar contra ellos.
3. Los héroes son vengativos y malvados.
4. Sí o sí los héroes tienen que ser ricos.
5. Los héroes triunfan en casi todas las batallas y pruebas.
6. Muchas veces, los héroes son cobardes.
7. Para ser un héroe hay que ser forzudo; si un personaje es débil, entonces no puede ser un héroe.







Como héroes, estos personajes son capaces de hacer cosas espectaculares, formidables y fuera de lo común. Piensen un nombre para cada uno de los personajes de este grupo. Si hay muchas propuestas interesantes, pueden votar para decidir cómo los van a llamar. Si no se pueden decidir, pónganles dos nombres, ya que, como dicen las tías, "lo que abunda no daña". Anoten los nombres elegidos en un afiche o en cualquier papel grande para conservar en el aula.

18

Los villanos de siempre



Este grupo también está integrado por personajes de cuentos. Pero no se trata de héroes sino de villanos. ¿Qué características permiten afirmar que son villanos?

En el aula, formen pequeños grupos. Cada uno de los equipos tendrá la responsabilidad de describir a un villano. Para hacerlo, piensen: ¿Cómo se llama? ¿Dónde vive? ¿Tiene algún poder sobrenatural? ¿Quiénes son sus amigos? ¿Cuál es su maldad preferida?

19

Objetos y animales mágicos

Aunque los héroes son poderosos, valientes, generosos y atrevidos, la verdad es que una ayudita nunca está de más. Por eso, más de un héroe lleva consigo un arma secreta. ¿Qué villano, por más malo que sea, puede ganarle a una espada mágica? ¿Quién puede destruir a un héroe que tiene un escudo irrompible? ¿Quién alcanza al que calza las botas de las siete leguas? ¿Qué héroe no llama a un amigo genio, duende o hada si está llevando las de perder?

En grupos pequeños, armen un cuadro como el que está abajo y complétenlo con las características de los objetos y animales mágicos.

	¿QUé ES?	¿CóMO ES?	¿PARA QUé SIRVE?	¿QUIéN LO INVENTó? ¿CON QUé LO HIZO?
Martillo portentoso				
Sombrero que te vuelve invisible				
Anillo para llamar a un duende bueno				
Guitarra embrujadora				
Caballo volador				

Los combates

En toda historia que se precie hay un héroe. Y un villano. Y si hay un héroe y un villano, en algún momento se encuentran y pasa... lo que tiene que pasar: se enfrentan en un fabuloso combate. Pero los combates de los cuentos no siempre luchas donde se pone a prueba la fuerza bruta. Muchas veces los combates son desafíos a la inteligencia, sabiduría, astucia, rapidez mental...

Formen dos grupos. Uno representa al villano; el otro, al héroe. El maestro o un tribunal formado por chicos que no integren ninguno de los dos grupos serán los árbitros de la pelea.

¡Practiquen los desafíos que se representan en la lámina y que aparecen abajo!

En la siguiente tabla anoten quién ganó cada uno de los desafíos.

	V I L L A N O	H É R O E
DESAFÍO 1 Rimas		
DESAFÍO 2 Juego de cartas		
DESAFÍO 3 Combate		
DESAFÍO 4 Sueños extravagantes		
DESAFÍO 5 La casa más grande		

Desafío 1
¿Quién es capaz de decir más parejas de palabras que rimen?

Tienen cinco minutos para escribir la mayor cantidad de parejas de palabras que rimen, por ejemplo: salón – canción, rodar – enredar, mate – tomate.



Gana el equipo que haya escrito correctamente más cantidad de rimas.

Desafío 2
El juego de cartas

La tarea consiste en escribir las instrucciones para ese juego. Primero discutan hasta cansarse cómo será el juego y después escriban las reglas.



Una vez que terminen, los jueces leerán las instrucciones, y asignarán puntos a favor y en contra de acuerdo con la claridad con que esas reglas hayan sido formuladas.

Desafío 3
Combate cuerpo a cuerpo

¡No se asusten! El desafío consiste en describir con lujo de detalles esta fabulosa pelea. Tienen un cuarto de hora para escribir y pasar en limpio la descripción. Una vez entregado el texto a los árbitros, se copia en el pizarrón. Cada palabra valdrá 10 puntos. Los errores descontarán puntos:

- error ortográfico: 2 puntos menos
- error de puntuación: 5 puntos menos
- error de construcción de la oración: 5 puntos menos
- palabra inadecuada: 2 puntos menos



Por supuesto, gana el equipo que obtiene más puntos.

Desafío 4
Los sueños más extravagantes

Durante quince minutos (o el tiempo que el maestro considere conveniente), cada equipo se reúne y planifica el sueño extravagante que va a narrar oralmente. Será muy útil que anoten en un papel lo que quieren contar, para que el encargado de narrar el sueño pueda recordarlo.

Decidan quién va a narrar el sueño al resto de la clase y practíquenlo más de una vez. Mientras el encargado practica, los compañeros pueden hacerle todas las sugerencias necesarias.

Pasen en limpio el plan de lo que van a narrar, con todas las correcciones que fueron agregando.

Desafío 5
La casa más grande

El reto que enfrenta ahora al villano y al héroe es construir una casa grande, muy grande, enorme... Así que tienen diez minutos para dibujar el plano de esa casa y el frente. Si la casa tiene más de una planta (si tiene dos pisos, o es un edificio, por ejemplo), cada una de las plantas tendrá un plano diferente.

Pasados los diez minutos para hacer el plano, tienen veinte para describir la casa exactamente como la dibujaron.

Una vez terminado el tiempo, los jueces leen la descripción y la comparan con el plano dibujado. Por cada coincidencia, tienen diez puntos; por cada diferencia entre el plano y la descripción, se les descuentan cinco puntos.

Lugares que son puro cuento

En la lámina se muestran algunos lugares exóticos donde suelen ocurrir las historias que son puro cuento.

Dibujen el contorno del mapa de un país inventado. Ubiquen en él los lugares que aparecen en la lámina. Después, pónganle al mapa ríos, montañas, mares. Agreguen más lugares y piensen detenidamente sus nombres.

Elijan uno de esos lugares y descríbanlo. ¿Dónde se encuentra? ¿Cómo es el clima? ¿Cómo es el paisaje? ¿Por qué lleva ese nombre? ¿Qué animales y plantas son típicos de ese lugar? ¿Quiénes viven allí?



Y ahora el cuento

Vuelvan a la lámina *Alacena para cuenteros*.

Trabajen con un compañero.

Elijan un elemento de cada uno de los seis grupos:

- un héroe
- un villano
- una víctima
- un lugar
- un desafío
- un objeto o animal mágico



Elijan también un color y unan los elementos de la lámina seleccionados.

Ahora... ¡a escribir el cuento!

Por supuesto, para hacerlo, pueden volver a usar los textos que ya escribieron, cambiando algunas cosas, o agregando y sacando otras. Lo importante es que primero piensen bien, bien, la historia. Mientras la escriben, seguramente se les ocurrirán otras historias que pueden incorporar.

Materiales producidos en el año 2001 por el Ministerio de Educación

